El descaro del *emoji*. La pérdida de la interacción cara a cara

José Morales González

Septiembre 2018

Resumen

El presente trabajo se propone valorar las implicaciones sociopsicológicas del uso de *emojis* en los mensajes electrónicos. El marco teórico es el interaccionismo simbólico que delimita el análisis a encuentros cara a cara como expresiones de la sociedad en su conjunto. Fruto del análisis conceptual del *emoji*, se argumenta que el cuerpo es fundamental en la experiencia comunicativa, reivindicando la presencia corporal, la actuación y el estar con otro en un aquí y ahora para realizar la labor interpretativa en la interacción. Los *emojis*, señas pantomímicas sin cuerpo, son expresiones simplificadas de emociones disminuidas resultando una forma primitiva de comunicación que anula la posibilidad de reflexión.
Palabras clave: *emoji*, interaccionismo simbólico, lenguaje, cuerpo, interacción cara a cara, emoción.

Índice

We seriously think and speak in emoji now.

—Liza Nelson en *The story of emoji*, 2016.

¿Por qué, entonces, no preocuparse tanto por la industrialización y la comercialización a ultranza de nuestras herramientas de comunicación como por la proliferación de nuestras armas de destrucción y su carrera común, en la ubicuidad, en la instantaneidad?

—Paul Virilio, *El arte del motor*, 1993.

1. Del emoticono al *emoji*

El emoticono :-) surge el 19 de septiembre de 1982 a las 11:44. Nace de la necesidad de señalar de forma explícita sarcasmo o humor en las comunicaciones textuales del boletín de anuncios electrónico de alguna universidad de Estados Unidos, según Scott E. Fahlmann (s.a.), su creador:

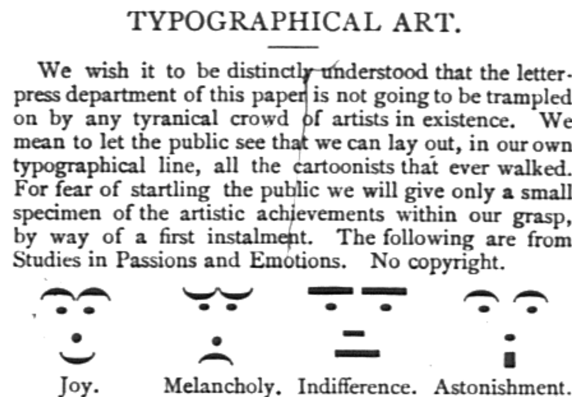
> Dada la naturaleza de esa comunidad, un buen número de publicaciones eran humorísticas (o intentaban serlo). El problema era que si alguien hacía un señalamiento sarcástico, algunos lectores no captaban la broma y escribían en respuesta una larga diatriba. Eso motivaba a que más personas escribieran más respuestas y pronto el hilo original de la discusión se perdía. En al menos un caso, un comentario humorístico fue interpretado por alguien como una advertencia seria de seguridad (Traducción propia).

Aunque Fahlman reconoce, retrospectivamente, que quizá su invención ha degradado el lenguaje, en su defensa afirma que no todos tenemos la capacidad literaria de Mark Twain y usa una cita de Nabokov, autor de *Lolita*, donde afirma que sería conveniente un signo tipográfico que indique sonrisa. . . . quizá por eso la sonrisa de este emoticón sea vertical, ;-)

Fue Twain quien explicó alguna vez cómo se logra el humor en la literatura. La técnica consiste en ocultarlo; se debe escribir como si el asunto fuera en verdad serio. El resto del trabajo es de quien lee. Para el novelista, el lenguaje no puede aislarse de su contexto creativo, que en el arte cuenta con innumerables recursos expresivos (aunque sólo sean lingüísticos), pero a

la vez, el autor confía en la labor de lectura del otro, que al igual es creativa, pues ha de interpretar también lo no dicho. La literatura, en tanto arte, se alza sobre lo real logrando trascender las necesidades cotidianas, deja de ser instrumental y se vuelve sobre sí misma depurando sus formas, bastándose a sí misma (Simmel, 1917). Por ello resulta referencia atinada si se quiere valorar otros lenguajes que marcan formas de estar en el mundo. Fahlman hace justamente esto, pero descarta a Twain en su reflexión, ya que su humor, sarcasmo e ironía no puede ser interpretado por la informática, contexto en el que aparece su emoticono. Prefiere a Nabokov, autor centrado en la vida moderna con transgresiones bien definidas.[1] La falta de confianza y complicidad, necesarias para la literatura, provoca el descaro: querer decirlo todo creyendo que no hay nada que ocultar. El resultado es un mundo plano.

Desde el inicio, los emoticones se empelaron para expresar emociones. Wikipedia señala que en una guía de operarios de código morse de abril de 1857 se introduce el número 73 para decir "amor y besos" y que en 1881 la revista satírica estadounidense *Puck* publicó cuatro emoticonos, que guardan cierto parecido y pudieran ser precursores. Los cuatro emoticones son cuatro emociones:


TYPOGRAPHICAL ART.

We wish it to be distinctly understood that the letter-press department of this paper is not going to be trampled on by any tyranical crowd of artists in existence. We mean to let the public see that we can lay out, in our own typographical line, all the cartoonists that ever walked. For fear of startling the public we will give only a small specimen of the artistic achievements within our grasp, by way of a first instalment. The following are from Studies in Passions and Emotions. No copyright.

Figura 1: Revista Puck, 30 de marzo de 1881.

[1] En los últimos años se han buscado formas para detectar y cuantificar la ironía en los mensajes electrónicos de redes sociales. Se afirma que se ha logrado (Reyes, Rosso & Veale, 2013), con el mismo entusiasmo que se había presumido que un robot manejara un automóvil antes de que un carro Tesla matara a un peatón en un accidente y a sus tripulantes en otros dos percances.

Un siglo después, en los teléfonos celulares, los emoticones se multiplican para indicar más emociones:

Corazón <3

Corazón partido </3

Sonrojo :”>

Conmoción :O

Carcajada o diversión XD

O expresiones faciales:

Guiño ;)

Muecas :D :S

Lengua fuera :P

E incluso corporales:

¯_(ツ)_/¯

Superando la representación gráfica de letras y signos de puntuación, el *emoji* (del japonés *e* -imagen-, y *moji* -caracter-) es la traslación a imagen de los emoticonos. Shigetaka Kurita creó a finales de los noventa los primeros 176 *emojis* para una compañía de teléfonos celulares japonesa (Enciclopedia Británica, Wikipedia), cuando los teléfonos celulares comenzaron a contar con pantallas a color cuyos pixeles tenían un tamaño que daban un trazo cuadriculado. La obra de Kurita ya forma parte de la colección del Museo de Arte Moderno de la ciudad de Nueva York (Artnews, octubre, 2016).

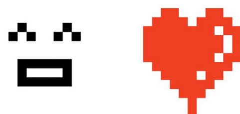


Figura 2: *Emojis* de Kurita.

Después, el sistema operativo de los “teléfonos inteligentes” (el *iPhone* apareció en el 2007) permitió la representación icónica de los más diversos objetos con formas más suaves y definidas para la pantalla *táctil*. Pronto se multiplicaron hasta alcanzar la cantidad de 2,784 (al día de hoy, según Unicode.org) con los más variados íconos, principalmente caras, pero también manos, actividades corporales, partes del rostro, corazones, prendas de vestir y accesorios, animales, plantas, comida, casas, edificios, paisajes, medios de transporte, relojes, lunas, soles, estrellas, gotas, olas, medallas, deportes,

instrumentos musicales, celulares, martillos, ballestas, señales de tránsito, banderas nacionales… sin olvidar la mujer superhéroe, el mosquito y las variaciones en las tonalidades de la piel.

Suele establecerse como antecedente contemporáneo del *emoji* la llamada "carita feliz". En efecto, la carita feliz fue diseñada en 1963 por encargo de una compañía de seguros de Massachusetts para motivar a sus empleados colocándola en posters, tarjetas y medallas dentro de sus oficinas. Pagaron 45 dólares por el diseño. Pronto se imprimió en innumerables mercancías junto a la frase "Have a happy day". En 1971 fue registrada por un francés que publicaba noticias positivas para que sus lectores sonrieran (Lucas, 2016). Las similitudes de diseño son evidentes, pero sobre todo la emotividad le es común y, para colmo, la autosuperación personal forma parte de su impulso original. En 2015 se realizó la "Primera Escala de Sentimientos Emojis", un análisis de 1.6 millones de mensajes de Twitter demostrando que la mayoría representan sentimientos positivos, guardando la misma proporción en 13 lenguajes distintos. Los autores de este estudio sostienen que el emoji es un paso adelante del emoticón, pues facilita la expresividad en los mensajes, y representan no sólo expresiones faciales sino conceptos e ideas, como celebración, clima, vehículos, edificios, actividades, etcétera (Kralj Novak, Smailović, Sluban & Mozetič, 2015).

Pero los *emojis* no son lenguaje. El pragmatismo, que impone al lenguaje la utilidad como criterio de validez, y el tecnicismo, que aspira a un lenguaje libre de interpretaciones, han condicionado su aparición. Los *emojis* son, en todo caso, el pseudolenguaje característico de nuestro tiempo, pero cuya versión más acabada es la señal de tránsito, fundamental para comprender las formas estéticas del *emoji*. La velocidad del automóvil impone a la vida urbana una lectura igualmente rápida. Aunque en sentido estricto no es lectura, sino reacción instantánea, tan rápida como los vehículos a motor que imponen su ritmo a todo (como denunciaba Marcuse en 1964, la sociedad industrial no es opresión, es ritmo). El ícono de la señal de tránsito representa la realidad simplificada seleccionando ciertos rasgos y obviando otros –meros adornos– para que sean captados sin dilaciones, sin reflexión, y así reaccionar automáticamente. La palabra como signo no es rápida, pues no es unívoca –palabra impar, dice Octavio Paz. La señal de tránsito convence más efectivamente a través del "falso sema del pictograma" que estandariza las formas de representación y receptividad (Gómez, 2003). Los íconos son ahora sobre todo signos informáticos, pero son deudores de las señales de tránsito: Internet es la "autopista" de la información (Castells, 1996).

El diseño industrial recomienda que las señales icónicas o pictogramas permitan una comunicación rápida y clara *sin lenguaje o palabras*. Su diseño apropiado permite indicar, de forma *imperativa* y *autorizada*, alguna obligación o prohibición, al tiempo que *sugestionan* sobre las consecuencias rompiendo límites entre distintos lenguajes (Adîr, Pascu, Adîr, & Ivascu, 2017). Por ejemplo, la señales de peligro, de ruta de evacuación o de baños públicos. Con esta estética, se evita la interpretación, se garantiza el mensaje controlando su recepción.

Así, los *emojis* son señas, no imágenes. La imagen es una representación del objeto que no se agota en su referencia, pues en la imagen importa tanto o más el cómo se representa. La imagen se encuentra entonces entre el signo y el símbolo; mientras el signo se anula a sí mismo, ya que es sólo un medio que señala a algo fuera de sí, el símbolo no representa sino que sustituye lo representado y se coloca en su lugar, como los símbolos sagrados. Preguntarse por el cómo de la representación en la imagen es atender a las formas a fin de apreciar la *ganancia en el ser* de la imagen con independencia a lo representado. El retrato artístico es valioso en sí mismo aunque aluda al individuo retratado, pero incluso puede ignorarse quién fue el modelo, pues el retrato es más que su referencia (Gadamer, 1960).



Figura 3: Autorretrato de Rembrandt, 1630

Los *emojis* comparten las formas sobresimplificadas de las señales de tránsito, planas e instantáneas, resultando una nueva técnica comunicativa que homogeiniza significados y estandariza la comunicación volviéndola informática. En las formas del *emoji* no hay una ganancia del ser de la imagen, sino una pérdida, ya que están más cercanas al signo: señas que indican emociones o cualquier otra cosa. Al ser mero significante que prescinde del significado, el *emoji* resulta insulso para la comunicación; al recibir un *emoji*, ya que no se puede decir *leer un emoji*, se constata su mudez en la carencia de significado, indica la reacción del interlocutor pero de una forma disminuida.

En el 2015, la palabra del año, según el Diccionario Oxford, fue un emoji: "*face with tears of joy*", el criterio de selección es que su uso haya destacado notablemente en transcurso del año. Se da con ello un reconocimiento a la sustitución de palabras por estos íconos, que no por simpáticos dejan de ser primitivos. Los emojis no crean sentido por sí mismos; en el año 2010 se publicó una versión *emoji* de *Mobi Dick*, de Herman Melville: *Emoji Dick*. Es producto del trabajo de unas ochocientas personas a través de Amazon Mechanical Turk a quienes les pagaron cinco centavos por la traducción de cada una de las diez mil oraciones de la novela (emojidick.com, reseñado en Lucas, *ibid*). El resultado es algo ilegible; el editor se vio obligado a conservar el texto, como si fuera el subtítulo de las líneas de *emojis*, para guiar al lector en la supuesta traducción.

2. Interacción simbólica imposible

La comunicación humana, según el interaccionismo simbólico, es una acción corporal y una apreciación estética. Aquí se agrupan bajo ese marco teórico ideas muy puntuales de autores un tanto disímiles como Wilhelm Wundt, Georg Simmel, Henri Bergson, George Herbert Mead, Erving Goffman y Randall Collins, quienes han aportado elementos de análisis muy diversos entre sí para el encuentro cara a cara. El cuerpo no es sólo esencial en la aparición del lenguaje en el individuo, sino un elemento integral para la creación, el mantenimiento o la negociación de significados día con día (Gardfinkel, 1968). La comunicación es, según el desarrollo argumental que sigue, la posibilidad de pensarse a uno mismo en relación con otro dentro una situación que aunque es dada, también se sostiene gracias al tacto de las personas que en ella interactúan. Esto debido a que se requiere de una apreciación estética de la composición escénica en la que se desarrolla el en-

cuentro cara a cara, que interprete de forma integral y sensible lo que está ocurriendo. La presencia corporal implica además, como se argumenta al final con Collins, un mayor compromiso y solidaridad entre las personas.

Wilhelm Wundt, en su *Elementos de psicología de los pueblos* (1912) ubica en los inicios del lenguaje pantomímico el origen mismo de todo lenguaje. En su trabajo, tan influyente en la psicología social de los gestos, argumenta que la pantomima, hecha de expresiones faciales y movimientos corporales, es un conjunto *reacciones instintivas* a las emociones sentidas que no tiene por objetivo la comunicación. Son instintivas en tanto prereflexivas, y por ello son el estado previo para lograr la comunicación. Falta que estos signos mímicos sean compartidos por un grupo de personas para que logren exteriorizar la emoción que representan. El lenguaje pantomímico carece de gramática, su única regla es que "todo signo representativo particular debe ser inteligible en sí o por el signo precedente" (*ibid.*: 60). El *emoji*, es una recuperación de este lenguaje primitivo, pero es una pantomima sin cuerpo y, como se argumentará más adelante, sin emoción. ¿Qué queda de este lenguaje primate? Lo instintivo que permite la reacción inmediata y fácil. No es comunicación humana, es más bien "un grado nulo de lo social" (Han, 2016).

Los *emojis* no sólo trasladaron los tipogramas de los emoticones a íconos, sino que lograron algo más sintomático: trasladar nuestras propias caras a versión *emojis*. A principios del año 2018, Samsung anunció que el último modelo de su teléfono inteligente convertía una foto *selfie* a *emoji* (Samsung, s.a.). Es la ilustración del proceso a través del cual la persona entra al espacio virtual pagando para ello el despojo de su cuerpo. Es la "abundancia de la desposesión" característica de la sociedad del espectáculo (Debord, 1967). Paul Virilio (1997) lo advierte respecto de las telecomunicaciones; la comunicación telemática ha supuesto la pérdida del cuerpo del individuo, su capacidad de movimiento, su anatomía, pero también la pérdida del cuerpo social: contacto a distancia y pérdida del prójimo –de quien está más próximo–. Se añade la pérdida del espacio geográfico: eliminación de las distancias y con ello la miniaturización del Planeta Tierra. "El siglo XXI será probablemente el siglo de este descubrimiento: las pérdidas superarán las ganancias" (Virilio, 1997: 25). La pérdida de estos tres cuerpos (el individual, el social y el planetario) conlleva la pérdida de la interacción cara a cara.

La comunicación cara a cara es la más rica y compleja ya que en ella se tiene acceso a un máximo de señales subjetivas. En este encuentro, el otro es completamente real, tan real que se tiene más presente que la subjetividad de uno mismo, pues al otro lo conozco directamente mientras que mi

subjetividad requiere de un esfuerzo de reflexión que se da por las actitudes del otro hacia mí. En mi conciencia el otro está presente en el aquí y ahora que compartimos; el espacio y el tiempo común es marco para orientar nuestras acciones. Además, estas interacciones cara a cara son sumamente *flexibles*, *varían* de forma constante y *sutil*, por lo que es difícil imponer pautas definidas a una expresividad continua que está sucediendo y, por tanto, reformulándose intersubjetivamente (Berger & Luckmann, 1968). ¿Es posible sustituir la interacción cara a cara con las señas *emojis* que justamente tipifican emociones eliminando variaciones expresivas? Se trata de la anulación de la acción que requiere este tipo de comunicación, así como del tiempo y el espacio compartido, pero también se suprime la constante mudanza en su expresividad que resulta imposible constatar con un sistema de señas virtual.

La comprensión cara a cara se da en un flujo vívido que no puede estandarizarse, pues en rigor no es reproducible. Exige de nosotros una adaptación constante a la situación presente que armonice nuestro cuerpo con el espíritu de la conversación. Cuando este movimiento flexible, elástico y único, que caracteriza todo lo vivo, se mecaniza, ocurre lo cómico. Por ejemplo, la distracción: repetir una expresión cuando la situación ha cambiado, caracteriza el recurso del comediante que logra provocar la risa. "La ley fundamental de la vida [es] la de no repetirse nunca" (Bergson, 1899: 32). La risa está ahí para sancionar la falta a esta ley. La rigidez mecánica del *emoji* refleja la torpeza de la mensajería electrónica que impone la risa a destiempo, y peor aún: la necedad de señalar que me estoy riendo. El hecho de que no se advierta que el uso del *emoji* es ridículo, evidencia que en esta comunicación no hay cuerpo vivo.

La interacción cara a cara tiene su base en el organismo, es decir, en el cuerpo; el cuerpo humano reacciona a estímulos como cualquier bestia, pero la comunicación humana exige, ya desde muy temprano en la evolución social de la persona, que la mirada se exteriorice de nuestro propio organismo y nos miremos como objetos desde el punto de vista del otro, como se mencionó anteriormente. Esto ocurre en el juego infantil intercambiando roles y luego después de forma organizada en el deporte: el sí mismo se organiza en relación al grupo social que pertenece coordinando todas sus acciones y pensamientos con el resto de los miembros. La presencia de los cuerpos en un espacio dado es el fundamento de la comunicación, pues permite este juego de miradas. Adquiero la posición del grupo para mirarme y decirme a mí mismo lo que quiero decir a otro. A través de este acto reflexivo surge el acto social del gesto. El gesto significa sólo gracias a la integración, en nuestra

propia mirada, de la posición particular de las personas en relación. La persona es, sólo entonces, la conversación de gestos incorporada en cada una de sus expresiones (Mead, 1928).[2]

Esta integración de las miradas, propia de la expresividad facial y corporal en los encuentros físicos, se pierde con la pantalla, que no es, como parece, una máquina de visión, sino la mirada incapacitada (Virilio, 1997) que queda evidenciada en la necesidad imperiosa de portar cámara y registrar la experiencia ya de por sí perdida. El *chat* telecomunicativo es la anulación de la coordinación comunicativa, tan patente en los deportes de conjunto y en las conversaciones cotidianas cara a cara. Lo que ofrecen las pantallas con sus múltiples "aplicaciones" no es la posibilidad de comunicarse, sino de estimularse acelerando la captura y la desaparición de imágenes. La pérdida de la presencia concreta de los cuerpos distribuidos en el espacio con distancias entre sí, permite a la persona "actuar a distancia" y con ello prescindir de la propiocepción, de distinguir entre el adentro y el afuera de su cuerpo (Virilio, 1993). La llamada "comunicación a distancia" es la supresión de las distancias.

Si hasta no hace mucho *estar presente era estar cerca*, físicamente cerca del otro, en un cara a cara, un frente a frente en donde el diálogo era posible por el alcance de la voz o de la mirada, la llegada de una *proximidad mediática* fundada en las propiedades del dominio de las ondas electromagnéticas parasita el valor del acercamiento inmediato de los interlocutores, y esta súbita pérdida de distancia se refleja en "el ser ahí", aquí y ahora. ... la noción esencial de ser y obrar, aquí y ahora, perderá todo sentido (Virilio,*ibid.*: 116).

En suma, en el contexto de las telecomunicaciones, ya no hay tal cosa como las distancias personales. ¿Es posible la persona en estas condiciones? Las distancias personales permiten la propia conciencia del sí mismo, que como se vio, requiere tanto de una exteriorización del pensamiento como de una conversación interior. Las distancias intersubjetivas son una gradación de conocimiento entre las personas; menor y mayor distancia supone

[2] Este juego de miradas, dado gracias a la presencia de cuerpos, su distribución espacial y las distancias sociales, permite acciones tan valiosas como la libertad y el perdón, según George H. Mead; la libertad es una acción en tanto que si bien nuestra persona es la integración de las actitudes sociales de los otros, el sí mismo surge como objeto de la conciencia que puede –y debe– objetar o replicar la posición de la comunidad exigiendo de ella una respuesta, e incluso un posible cambio. Mientras que el perdón es dado gracias a que podemos objetivar el dolor causado a nuestra persona tomando distancia de nuestra propia experiencia; el dolor es nuestro, pero no es nuestro punto de vista (Mead, 1928).

un conocimiento y un desconocimiento personal. Las relaciones íntimas se distinguen así de las “distantes” por un conocimiento recíproco casi total. Pero por mucho que se conozca a la otra persona, se guarda –voluntaria o involuntariamene– algún secreto, que es ingrediente esencial para conservar su individualidad: la persona se libra de esta manera de ser sometida enteramente por la sociedad. Se da entonces un vaivén entre descubrimiento y ocultamiento, que provoca la fascinación propia de la comunicación humana (Simmel, 1908). Estos claroscuros son el tesoro –por incuantificable– de las relaciones interpersonales e impiden volverlas en bancos de información. Sin embargo, un autor contemporáneo, Byung-Chul Han, expresa que en la comunicación digital “todo queda igual de cerca e igual de lejos” (2016) y argumenta (2014) que la privacidad individual está en peligro gracias a la apropiación de nuestras capacidades reflexivas por parte del *big data*, que registra y analiza la información generada en Internet, donde reina la carencia de espacio.

Las relaciones sociales sólo pueden tipificarse a medida que se distancian del encuentro personal. Gracias a un proceso de abstracción, las personas logran ser sustituidas por etiquetas según los roles que desempeñan en algún ámbito de la vida y que, organizados, conforman la estructura social. Pero la comunicación cara a cara es tan rica en expresividad, que se ha empleado la metáfora del teatro para apreciarlas (Goffman, 1959, 1975).

> ...solo me ocuparé de los problemas de índole dramática del participante en cuanto hace a la presentación de su actividad ante los otros. Los problemas enfrentados por el arte teatral y la dirección de escena son triviales a veces pero bastante generales; en la vida social, parecen ocurrir en todas partes, proporcionando una nítida dimensión para el análisis sociológico formal.
>
> ...la interacción (es decir, la interacción cara a cara) puede ser definida, en términos generales, como la influencia recíproca de un individuo sobre las acciones del otro cuando se encuentran ambos en presencia física inmediata. ... Una ‘actuación’ (*performance*) puede definirse como la actividad total de un participante dado en una ocasión dada que sirve para influir de algún modo sobre los otros participantes (Goffman, 1959: 27).

Al entrar físicamente en escena, las personas que interactúan procuran una definición de la situación, y lo hacen interpretando toda señal expresiva;

desde la apariencia del otro, sus gestos y modales, hasta el decorado del lugar. Al mismo tiempo, la persona va siendo definida por la situación, pero no como un objeto más, sino como actor que está siendo representado. Y es que el actor no es totalmente dueño de su actuación, está sujeto a la situación y de su cuerpo emanan señales expresivas involuntarias que los otros interpretan e interactúan en consecuencia. Tal es el caso del rubor que, en contra de la voluntad de su portador, pasa a formar parte de la interacción (Goffman, 1956). La realidad de la actuación es una tensión que no se resuelve hasta que se abandona el escenario, pues la formación de la situación continúa, como en suspenso. "La impresión de realidad fomentada por una actuación es algo delicado, frágil, que puede ser destruido por accidentes muy pequeños" (Goffman, 1959: 67). Los encuentros personales son por tanto el arte de crear un acuerdo tácito y temporal de realidad que ha de leerse, descifrarse. Si bien se emplean esquemas estereotipados para esta labor hermenéutica, la comunicación cara a cara no se agota en ellos y a medida que se personaliza el encuentro su unicidad se vuelve más patente (si se trata de una situación típica, la situación está definida y resuelta, pero el encuentro personal es más bien pobre). Por ello la comunicación es situacional, y comprende hasta la contracción imperceptible de la comisura de la boca, el planchado de la ropa y el olor (Synnott, 2003), detalles minúsculos pero muy significativos. La actuación, el movimiento del cuerpo en el espacio interactuando y con ello influyendo en ese mundo, es comunicación: labor de comprensión y expresión a un tiempo. Resulta burdo decir que esta comunicación no se encuentra en los chats; la promesa de "actuar a distancia" es humanamente imposible y la expresión "tele-comunicación" es luego un contrasentido.

La presencia corporal de los encuentros cara a cara puede incrementar la solidaridad. Esta es la tesis de Randall Collins (2005), fuertemente influido por Durkheim y Goffman. El mecanismo por antonomasia para hacer sociedad es el ritual, que puede ir de un simple saludo cotidiano hasta el sacrificio humano azteca, pasando por la celebración de un cumpleaños o un gol... sobre todo si se celebra en un estadio donde los aficionados le dan la espalda al resto de la sociedad (Canetti, 1960), con un foco común de atención (el balón dentro de la portería contraria) su energía emocional es altamente compartida y sus cuerpos se funden en una masa. Sin cuerpo, la solidaridad de las relaciones sociales baja, puesto que es en los rituales donde se delimita la sociedad; en ellos se consigue la membresía, la confianza e incluso la fuerza para la acción, se crean sentimientos de moralidad y símbolos grupales. Celebrar un cumpleaños a distancia –por teléfono o videoconferencia– siem-

pre será un pobre sustituto, auguraba Collins hace más de quince años. Las fiestas logran su máxima expresión al momento de su ceremonia, la atención de los individuos se unifica, surge una conciencia colectiva con un canto o unas palabras, acercan sus cuerpos, se sincronizan sus gestos y movimientos y las emociones se armonizan. La presencia corporal no es garantía de rituales exitosos, pero las ceremonias lo propician. Será por eso que la comunicación por mensaje de texto prescinde de toda ceremonia bastándose con la grosera utilidad. Será por eso que los *emojis* no son emociones, sino "rituales vacíos", cuya repetición genera tedio. La hipótesis de Collins era ésta:

> ...la tendencia a prescindir de las fórmulas ceremoniales en el correo electrónico –los saludos, el dirigirse al destinatario por su nombre, los votos de despedida– implica una menor solidaridad. El correo electrónico acaba usándose para comunicaciones meramente utilitarias y en relaciones de intensidad inferior, precisamente porque arrumba los aspectos rituales (Collins, *ibid.*: 91).

Los rituales se dan de forma natural y espontanea en la vida cotidiana gracias a la presencia de los cuerpos. Por ejemplo, las conversaciones informales son rituales que alcanza un nivel de solidaridad tal que los intercambios en los turnos de palabra logran una consonancia rítmica (*ibid.*). La sincronía de esta interacción supera la regla de cortesía de no hablar a la vez, ya que la coordinación alcanza un *tempo* en los turnos de palabra y la conversación fluye compartiendo tonos de voz, silencios o breves solapamientos en las intervenciones, gracias a una intuición compartida por los cuerpos en un momento dado. Los intercambios verbales se complementan entre sí sin interrumpirse, se alientan mutuamente con la mirada, movimientos expresivos y corporales, como si se tratase de una danza. La conversación se retroalimenta a ella misma llevando a los cuerpos a una consonancia emocional que en el más feliz de los casos se acumula progresivamente con una intensidad gratificante. Por ejemplo, los ataques de risa, que ocurren con mayor facilidad si es conjunta. Caso contrario son las conversaciones con un nivel de solidaridad bajo en las que nadie quiere hablar, carecen de foco común o los intercambios son torpes, a destiempo o en desacuerdo (*ibid.*).

3. La estética de la interacción cara a cara

Las relaciones sociales son una actividad abierta. No están dadas pues no están del todo definidas. Gracias esta cualidad que las hace imperfectas, las relaciones sociales necesitan de la participación creativa de las personas implicadas. Garfinkel (*ibid.*) realizó un ejercicio con sus estudiantes ofreciéndoles hacer un debate. La única restricción era que las palabras clave del tema a debatir tenían un significado previamente establecido. Los estudiantes no accedieron a participar. ¿No es igual de absurdo que se ofrezca una conversación con las expresiones faciales ya definidas? No, si se reduce la comunicación a lo meramente instrumental. En tal caso, si atendemos a la argumentación precedente, se deshecha la interacción social. Como ya se mencionó, desde esta perspectiva, la comunicación es acción y es estética. Si bien el primer elemento quedó descrito, el segundo servirá para dar cierre a este trabajo.

Para apreciar a cabalidad la interacción cara a cara, se deben considerar el conjunto de elementos que conforman la situación como una totalidad. Según los autores revisados, dichos elementos alcanzan rasgos musicales; en la ejecución de la interacción cara a cara hay un ritmos, tonos, silencios, resultando en momentos un coro de voces que se intercalan y solapan armoniosamente.[3] La conversación cotidiana, que Collins analiza como un ritual natural, es el ejemplo emblemático de la sociabilidad de Simmel (1917), que es la forma estética de la sociedad. Al igual que el arte, la conversación auténtica, como forma de la *sociabilidad*, escapa de las finalidades de la vida utilitaria, bastándose a sí misma: no se conversa para decir algo, se conversa por el gusto de hacerlo. Es sin duda un caso distante del descrito por Falhman al inicio de este escrito. En la sociabilidad, la sociedad juega a ser sociedad; en ella no hay justificación, intereses ni finalidades. Las personas usan principalmente el tacto para sostener la conversación quitando peso a las individualidades, aligerando la existencia. El espíritu de la conversación se apodera de las voluntades individuales, que sin embargo es todo lo que la sostiene. En este punto, para referirse a las relaciones sociales, Simmel prefiere el término *forma*: esa mutua determinación de elementos que al no buscar la satisfacción de

[3] Puede resultar exagerada esta observación, pero la musicalidad es un rasgo de los rituales, según Collins (*ibid.*). Además, hay que entender que la microsociología, de la cual su trabajo forma parte, empleó audiograbadoras portátiles popularizadas en los años sesentas del siglo pasado (Díaz, 2000) que permitieron un análisis minucioso incluyendo hasta las fracciones de segundo en la voz. Después se transcribían con un sistema puntuación muy particular.

necesidades se regodea en las maneras, creando estilos, delimitando su propia realidad. Sostener la forma irradia felicidad, gracias a la superficialidad y la ligereza de su propio mundo.

Como ya dijo Goffman antes: esa impresión de realidad dada por la actuación es frágil y puede ser fácilmente destruida. Requiere entonces sumo cuidado, estar presentes con el cuerpo entero que es lo que posibilita obrar. Se entra en acción en un espacio y tiempo junto con otros cuerpos, pasando a formar parte del escenario. La situación del encuentro cara a cara no está ahí como un objeto a manipular, sino que se forma parte de ella y es envolvente, al definirla nos define. Este carácter envolvente, que implica a la persona, explica en parte los altos niveles de energía emocional superiores a la telecomunicación, pero también esta condición posibilita su expresión de forma más rica y ordenada. Se delimita el encuentro empleando todos los elementos presentes como recursos expresivos, pero al tratarse de una acción social en curso, las formas comunicativas se dan voluntaria e involuntariamente, planificada y accidentalmente. En ella, así, solo entonces se lograr mirar, que no es ver o fotografiar con el celular. Mirar es comunicar, tocar, retar, hurgar, crear complicidades; el tipo de lazos que no crea ningún contrato (Fernández-Christlieb, 1994) o que levanta barreras como muros. Pero es puramente relacional, no material. Simmel lo explica así:

> ...la vivísima a acción recíproca en que entran los hombres al mirarse cara a cara, no cristaliza en productos objetivos de ningún género; la unidad, que crea entre ellos, permanece toda en el proceso mismo, sumida en la función. Y esta relación es tan fuerte y sutil que sólo se verifica por el camino más corto, la línea recta que va de ojos a ojos. La más mínima desviación, el más ligero apartamiento de la mirada, destruye por completo la peculiaridad del lazo que crea (Simmel, 1908: 623).

Las expresiones del rostro que se dan en este mirar, no se pueden traducir a conceptos o analizar, afirma este autor. No sólo porque el rostro es un "órgano de expresión" que *habla* de la vida interior y práctica de la persona (*ibid.*: 624), sino porque que cada gesto necesita al Otro para realizarse, necesita al todo del encuentro para sostenerse. ¿Hay alguna forma más extraordinaria y cotidiana para derrocar las tecnologías que instrumentalizan la comunicación humana que la interacción cara a cara?

La complejidad del proceso involucrado en la interacción cara a cara, apreciada aquí gracias al interaccionismo simbólico, da cuenta de que la

tecnología, en su incorporación a la comunicación humana, puede suponer elementos arcaizantes, como la pérdida de la gramática o el movimiento corporal; que la relaciones sociales administradas por la tecnología implican ausencias (el cuerpo, las miradas) con efectos muy concretos: la pérdida de la capacidad reflexiva, de creación de significados; en suma, el uso de *emojis* desposee de la comprensión cara cara, su expresividad e interpretación, y luego entonces desposee de la necesidad de tal comprensión, debido a una disminución en las emociones experimentadas frente a la pantalla.

Podría formularse una investigación que sea más comprensiva con la comunicación y el uso de *emojis* en espacios virtuales, y entonces buscar su sociabilidad, la estética de estas formas de relación social. Pero en ese caso habría que partir del supuesto que eso que ahí ocurre es comunicación, que estos íconos tienen valor conceptual, que permite un discurso *interactivo*, en el que se pueden "llevar varias conversaciones", que los chats son "un lugar de encuentro" (Martin, 2016)… habría que suponer que ahí hay sociedad.

4. Bibliografía

ADÎR, V., PASCU, N., ADÎR, G., & IVASCU, L. (2017) "The meaning of pictograms in a graphic and visual language." *JIDEG, 12*(2), 39-43. Disponible en: `http://sorging.ro/jideg/index.php/jid/article/view/394`

ARTNEWS (octubre 27, 2016) *Emojis officially enter the Museum of Modern Art*. Disponible en: `https://news.artnet.com/exhibitions/emoji-museum-of-modern-art-collection-722330`

BERGER, P. & LUCKMANN, T. (1968) *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.

CANETTI, E. (1960) *Masa y poder*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.

CASTELLS, M. (1996) *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol.1.* México: Siglo XXI.

COLLINS, R. (2005) *Cadenas de rituales de interacción*. Barcelona: Anthropos.

DEBORD, G. (1967). *La sociedad del espectáculo*. Santiago de Chile. Ediciones Naufragio.

EMOJIPEDIA (s.a.) *Fearful face*. Disponible en: `https://emojipedia.org/emoji/` Recuperdo el 12 de junio de 2018.

FAHLMAN, S. (s.a.) *Smiley Lore :-)*. Disponible en: `http://www.cs.cmu.edu/~sef/sefSmiley.htm`

FÉLIX, D. "Introducción: la ubicua relevancia de los contextos presenciales". En FÉLIX, D. (Ed.)(2000) GOFFMAN, E.; SACKS, H.; CICOUREL, A. & POLLNER, M. *Sociologías de la situación*. Madrid: Ediciones La Piqueta.

FERNÁNDEZ-CHRISTLIEB, P. (1994) *Las miradas*. El financiero. Miércoles 7 de septiembre.

GARDFINKEL, H. (1968) *Estudios en etnometodología*. Barcelona: Anthropos. 2006.

GOFFMAN, E. (1956) "Rubor y organización social". En Félix Díaz (Ed.)(2000). *Sociologías de la situación*. Madrid: Ediciones La Piqueta.

GOFFMAN, E. (1959) *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires. Amorrortu.

GOFFMAN, E. (1975) *Frame analysis. Los marcos de la experiencia*. Madrid: CIS. 2006.

GRANNAN, C. "What's the Difference Between Emoji and Emoticons?" (s.a.) En *Encyclopedia Britannica*. De Disponible en: `https://www.britannica.com/story/whats-the-difference-between-emoji-and-emoticons`. Recuperado el 5 de junio de 2018.

HAN, B. (2014) *Psicopolítica. Neoliberalismo y nuevas formas de poder*. Madrid: Herder.

HAN, B. (2016) *La expulsión de lo distinto. Percepción y comunicación en la sociedad actual*. Madrid: Herder. 2017.

KRALJ NOVAK, P.; SMAILOVIĆ, J.; SLUBAN, B. & MOZETIC, I. (2015) "Sentiment of Emojis." PLoS ONE 10(12): e0144296. Disponible en: `https://doi.org/10.1371/journal.pone.0144296`

MARCUSE, H. (1964) *El hombre unidimensional*. México: Editorial Joaquín Mortiz.

MARTIN, R. (2016) "La conversación del guasap." Pragmática sociocultural. Volume 4, Issue 1, p. 108–134. Disponible en: `https://doi.org/10.1515/soprag-2015-0010`

MEAD, G. H. (1928) *Espíritu, persona y sociedad*. Barcelona: Paidós. 1972.

LUCAS, G. (2016). *The story of emoji*. New York: Prestel.

REYES, A.; ROSSO, P. & VEALE, T. (2013) "A multidimensional approach for detecting irony in Twitter." *Language Resources Evaluation*. 47: 239. Disponible en: `https://doi.org/10.1007/s10579-012-9196-x`

SAMSUNG (s.a.) *Emoji your selfie*. Disponible en:`https://www.samsung.com/us/support/answer/ANS00078920/` Recuperado el 7 de mayo de 2018.

SIMMEL, G. (1908) *Sociología: estudios sobre las formas de socialización*. México. FCE. 2014.

SIMMEL, G. (1917) *Cuestiones fundamentales de sociología.*Barcelona: Gedisa. 2002.

SYNNOTT, A. (2003) "Sociología del olor." Revista Mexicana de Sociología. Año 65. Núm. 2, abril-junio. Disponible en: http://www.ejournal.unam.mx/rms/2003-2/RMS03206.pdf.

UNICODE (septiembre 2, 2018). *Full Emoji List, v11.0.* Disponible en: https://www.unicode.org/emoji/charts/full-emoji-list.html. Actualizado el 2 de septiembre de 2018 y consultado el 21 de febrero de 2018.

VIRILIO, P. (1993) *El arte del motor. Aceleración y realidad virtual.* Buenos Aires: Manantial. 1996.

VIRILIO, P. (1997) *El cibermundo, la política de lo peor.* Madrid: Cátedra.

WIKIPEDIA (2006) *File:Rembrandt aux yeux hagards.jpg.* Disponible en: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Rembrandt_aux_yeux_hagards.jpg Recuperado el 12 de junio de 2018.

WIKIPEDIA. *Emoticono*, 2018. Recuperado el 21 de febrero de 2018 de https://es.wikipedia.org/wiki/Emoticono

WILHELM, W. (1912) *Elementos de psicología de los pueblos.* Barcelona. Alta fulla. 1990.

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons "Reconocimiento 4.0 Internacional".

